32 PAGINE A COLORI CHE ''GIRANO'' SUL **CBM 64** e **128**

- **FIRE ON GROUND**
- **SKYROCK**
- **GRUBBALL**
- **FIGHTER**
- **DETONATOR**
- **THE SHERIFF**
- **THE FABOULOS HERO**

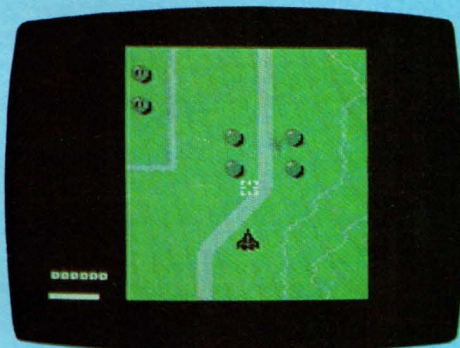
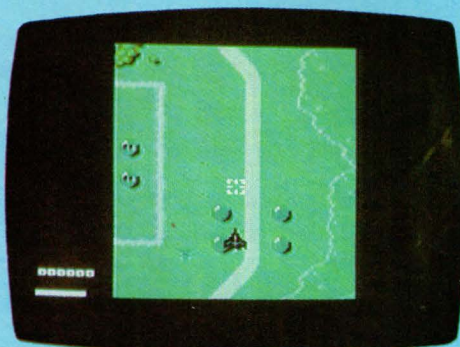
● MASH: UN EROE NELL'IPERSPAZIO ● INDIANA JONES: L'AVVENTURA! ● KING OF CHICAGO: GUERRA TRA GANSTER ● GRYZOR: UN UOMO CONTRO LA GIUNGLA ● FREDDY HARDEST: UN BULLO TRA I BULLI ● FAST AND FURIANS: SUL TAPPETO VOLANTE

IN QUESTO NUMERO

SPAZIO ALLA FANTASIA

Una volta tanto lasciamo perdere i bit e i chip e diamo spazio alla nostra fantasia. Vi invitiamo a pensare per qualche attimo a mondi incantati e fantastici come le giungle, i bassifondi di Chicago, le terre sconosciute meta delle avventure di Indiana Jones e l'iperspazio. Sono gli scenari in cui sono ambientati i giochi presentati su questo numero.

FIRE ON GROUND

L'alto comando non ha avuto dubbi quando gli è stato comunicato dai sensori radar che stava per arrivare sulla Terra un'orda aliena gigantesca. Sei tu l'unico pilota in grado di distruggere le postazioni nemiche evitando nel contempo gli aerei avversari e i missili terra-aria che salgono nel cielo rosso di fuoco e di esplosivo. Ogni colpo che riuscirà a prenderti ti farà perdere energia vitale. Attento ai cerchiolini-bonus che a caso ti verranno velocemente addosso. Prendili e otterrai punti preziosi.

JOYSTICK PORTA 2

F1	pausa
F3	volume alto
F5	volume basso
F7	autodistruzione

I TUOI PUNTEGGI RECORD

FIRE ON GROUND

....

....

....

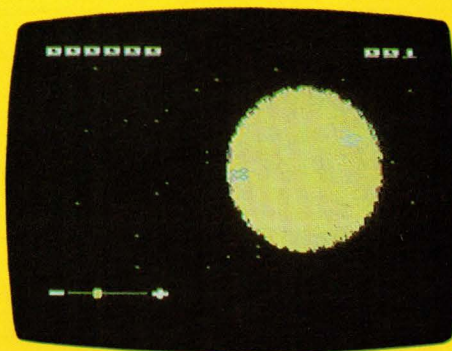
Annotazioni

....

....

....

SKYROCK

A bordo della tua astronave sei in viaggio verso la lontanissima galassia di Skyrock. Il tuo compito è gravoso ma fattibile, almeno stando ai comandi impartiti: devi ripulire la galassia dai molti nemici che ne hanno fatto terreno di scorrerie. Pippide, Grisbi, Asteroid, Spindro, Planton, Octopod e Polorino tenteranno di distruggerti. Cerca quindi di catturare tutte le particelle di Malgon che ti danno energia.

JOYSTICK PORTA 2

I TUOI PUNTEGGI RECORD

SKYROCK

....

....

....

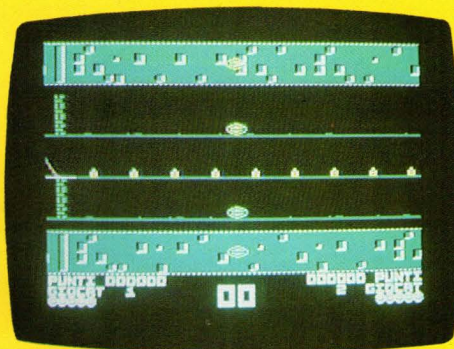
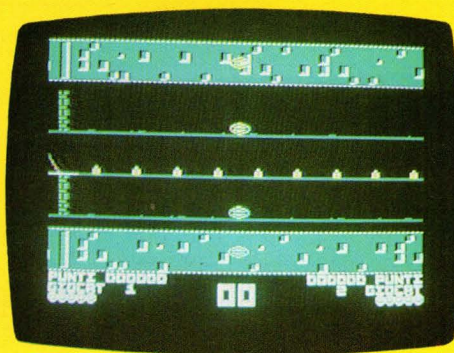
Annotazioni

....

....

....

GRUBBALL

Siamo di fronte a uno stranissimo pallone da rugby dotato di una forza interna che gli permette di muoversi da solo. Il tuo preciso compito in questo gioco è di cercare di prendere tutti i barattoli che sono disposti su vari livelli dando un occhio alla mappa posta in cima allo schermo che ti mostrerà la zona che ti interessa (con una visione dall'alto). Muovi le leve per passare attraverso i muri e usa i buchi per scendere nei vari livelli.

JOYSTICK PORTA 2

I TUOI PUNTEGGI RECORD

GRUBBALL

....

....

....

Annotazioni

....

....

....

FIGHTER X

Una terribile battaglia intergalattica si sta svolgendo: i tuoi avversari sono milioni di alieni che ti vengono incontro per mostrare, al loro ritorno, il tuo scalpo come trofeo. È una specie di tribù Sioux delle galassie che non fa prigioneri. Con sole 4 vite a disposizione usa il tuo laser per colpire i nemici stando anche molto attento ad evitare le loro raffiche mortali.

JOYSTICK PORTA 2

I TUOI PUNTEGGI RECORD

FIGHTER X

....

....

....

Annotazioni

....

....

....

DETONATOR

In questa missione praticamente disperata non ti chiediamo di essere un eroe ma un astuto comandante che usa al meglio le armi sofisticatissime che la scienza ti ha messo a disposizione. Guida pertanto il tuo laser fotonico attraverso una miriade di pericoli che hanno anche la cattiva idea di creare dei giochi di luce, dei riflessi sugli specchi attraverso cui ti muovi cercando di indovinare la giusta angolazione per distruggerli.

JOYSTICK PORTA 2

1	joystick
2	tastiera
3	suono sì
4	suono no
5	inizio

I TUOI PUNTEGGI RECORD

DETONATOR

....

....

....

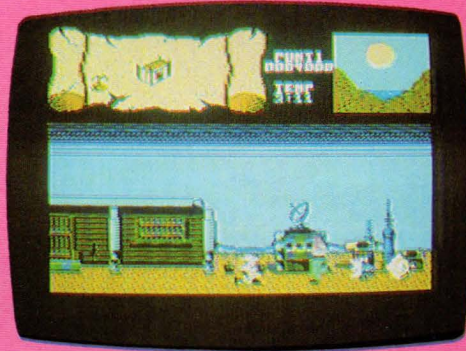
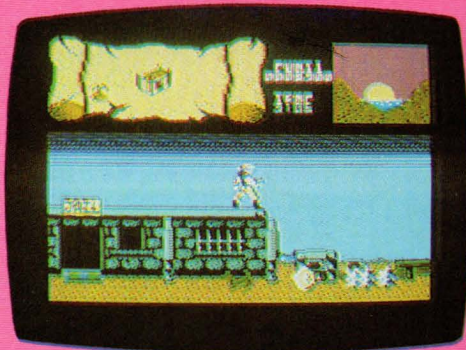
Annotazioni

....

....

....

THE SHERIFF

Uno sfondo da selvaggio West per questo gioco in cui devi scoprire una chiave rosa, capace di dare la fortuna a chi la possiede. Per il possesso di questa chiave è scoppiato il pandemonio a Skatecity e il tuo compito di sceriffo comprende tra gli altri anche quello di levare di mezzo a colpi di pistola tutti i fuorilegge oltre a quello di recuperare questa chiave prima che finisca nelle mani di Tex-Hex, il più pericoloso dei fuorilegge. Per ricevere qualche utilissima informazione non hai che da rivolgerti ai molti locali pubblici e saloon del paese. Per entrarvi premi il joystick verso il basso e schiaccia il pulsante Fire.

JOYSTICK PORTA 2

F1	musica sì/no
F3	effetti sonori sì/no
F5	inizio

I TUOI PUNTEGGI RECORD

THE SHERIFF

....

....

....

Annotazioni

....

....

....

THE FABOLOUS HERO

Siamo all'ennessima puntata dell'eterno conflitto tra il Bene e il Male. In palio c'è la chiave che può far viaggiare nel tempo e far diventare padroni dell'universo. Skeleton e Evil-Lyn sono i tuoi strenui nemici. Con la chiave in loro possesso gli abitanti di Eternia sono destinati a restare soggiogati per sempre. Solo tu puoi salvarli incontrando e sconfiggendo l'odiato Skeleton.

JOYSTICK PORTA 2

I TUOI PUNTEGGI RECORD

THE FABOLOUS HERO

....

....

....

Annotazioni

....

....

....

MASK

Se vuoi essere all'avanguardia, procurati MASK! La storia è più o meno così: l'eroe Matt Trakker (che assomiglia in modo straordinario ad un componente della famiglia Douglas, Mirk o Mike, vi sfido a trovarne le differenze) sta viaggiando nello spazio sulla sua Thunderhawk alla ricerca dei suoi compagni e con l'intento di trovare e distruggere la base Venom.
L'immagine è in pianta, con quattro paesaggi in movimento. Il primo si chiama Boulder Hill ed è molto giallo.
All'inizio non capisci cosa sta succedendo. Un attimo di distrazione e sarai distrutto prima di poter dire ah! da cariche di carri che rombano sullo schermo.
Per evitare di essere messo fuori combattimento sull'istante, ti conviene studiare un po' cosa succede — e cioè leggere le lunghe istruzioni. E sono così dettagliate che io avevo proprio quasi deciso di cambiare gioco e passare a Eastenders. Beh, sarebbe stato più facile...
Bisogna far tutto nell'ordine esatto altrimenti non si arriva a niente. Innanzitutto, cerca uno scanner e prendilo, passandoci sopra. Raccogli poi sei pezzi di una chiave di sicurezza dello scanner utilizzando lo stesso metodo.

Passa poi all'immagine Assembly Screen e metti i pezzi di chiave insieme in modo da formare una lettera. Adesso, e solo adesso, puoi attivare uno scanner e individuare la posizione del primo degli agenti mancanti.
Bene. (Sei sempre con me, arrivato a questo punto? Non andartene). Avendo il cervello ridotto a brandelli dalla raccolta delle chiavi, sono saltato per aria. Ma non è il caso. Ora devi prendere l'agente, trovare la sua maschera (e solo lui può aprire la scatola dove è riposta la maschera) e poi, quando hai trovato tutti e due gli agenti e tutte e due le maschere, sfuggire all'inferno.
Prendi gli agenti, le maschere, bombarda la base Venom ed arriverai a casa sano e salvo.
Devo riconoscere che Mask non mi è piaciuto a prima vista. I grafici sono strettamente monocromatici a Gremlin utilizza lo stesso movimento "momentum" utilizzato in The Final Matrix che vuol dire che ti muovi come se fossi sul ghiaccio.
Il tutto si svolge abbastanza rapidamente, e mentre cerchi ancora di metterti in sesto, qualcosa provoca un inferno attorno a te e si ritorna al quadrato.
Stavo proprio diventando impaziente quando ho trovato tutt'a un tratto il mio primo agente e mi sono lasciato conquistare...
Uno dei vantaggi di Mask è che è grosso da maneggiare, ma non troppo. Ci sono quattro posizioni principali. Boulder Hill, Pre-Histoic, Far-Future e la base Venom. Ognuno di essi contiene una gran varietà di cose da schivare e distruggere, compresi treni merci, pteridattili, serpenti eruttanti e ragni giganti decisamente orridi. Se guidi la Thunderhawk di Matt Trakker con gli scanner, le chiavi, gli agenti da scovare e mettere insieme la vita non è proprio noiosa.
In Mask c'è qualcosa per tutti. È uno di quei giochi che utilizzano elementi di spari, ragionamenti, gallerie, basta nominarli e son lì. E senza essere eccessivamente complicato è tutto veramente comprensibile e decisamente ricco.
La parte di gran lunga più difficile è la raccolta delle chiavi di sicurezza, che è la parte di gioco che rende Mask diverso dai soliti giochi.
L'unico punto nero di Mask è, secondo me, che alcuni si stancheranno di non riuscire a mettere insieme le chiavi, e decideranno che Mask è troppo complesso per darsi la pena di giocare.
Per fortuna sono convinto che non saranno in molti a fare questo ragionamento perché se Mask è una cosa, in definitiva è meglio perseverare su questa strada.

Gino Guzzino

CONSIGLI E SUGGERIMENTI

* Usa con prudenza le tue bombe. Se le lasci cadere vicino a carri o simili, non ricevi punti — si allontaneranno solo e tu avrai perso tempo. Fai piuttosto saltare oggetti solidi in modo da poter esplorare un orizzonte più ampio.

* Raccogli tutti e sei i pezzi della chiave prima di pensare di metterli insieme. Prova quindi ogni pezzo con gli altri. Non ruba troppo tempo perché il computer non permette di mettere insieme due pezzi che non combaciano.

* Tieni gli occhi ben aperti. Alcuni pezzi della chiave di sicurezza, lo scanner, addirittura una maschera, possono essere nascosti dove meno te lo aspetti, e non puoi permetterti di perdere niente. Solleva quelle rocce e dai un occhio in giro.

* Ricordati dove sono i kit di riparazione. Ogni kit ti permette di riparare due unità di danno e non puoi toccarne uno se non hai subito il danno previsto. Esegui le riparazioni di Thunderhawk regolarmente e andrai bene.

SCAN KEY

ASSEMBLE
THE KEY

SC 001030
9830

SCAN

DAMAGE

Indiana Jones torna in azione sul monitor del vostro C64 in questa conversione che la USG ha realizzato del proprio ultimissimo gioco da bar. Il gioco ricalca molto fedelmente la vicenda del riuscitissimo seguito di "I predatori dell'arca perduta": nella parte di Indiana dovete ritrovare la pietra di Sankara, liberare i bimbi rapiti dal villaggio di Mayapore e riportare la pace in una remota zona montagnosa dell'India.

Il primo livello non è cambiato molto rispetto alla versione da bar: si tratta di un gioco di piattaforme e scale piuttosto divertente, in cui dovete liberare gli otto bambini intrappolati nelle gabbie del vasto complesso sotterraneo di caverne. A questo scopo Indiana deve solo far schioccare la frusta sulle sbarre delle gabbie, che si apriranno: a questo punto, la liberazione del bambino verrà registrata in fondo allo schermo, in un quadro informativo. Questo stesso quadro vi dirà inoltre quanti Indiana vi rimangono.

La parte più divertente di questo livello sta nell'usare la frusta, che è soprattutto utile per eli-

minare i Thug che sorvegliano la caverna. Si tratta di ostinati personaggi simili a zombi e che indossano delle tute arancioni. Malgrado la loro aria minacciosa, sconfiggerli non è difficile se li si affronta nel modo giusto: basta continuare a frustarli finché hanno i piedi per terra, fino a farli cadere dal livello su cui vi trovate.

Gli scontri con i Thug e con gli altri cattivoni che popolano le caverne — come i serpenti e gli stregoni che vi gettano addosso ogni sorta di cose — sono davvero divertenti. Per guadagnare dei bonus, rivolgete la frusta contro gli scheletri che ogni tanto sbucano fuori dalle pareti.

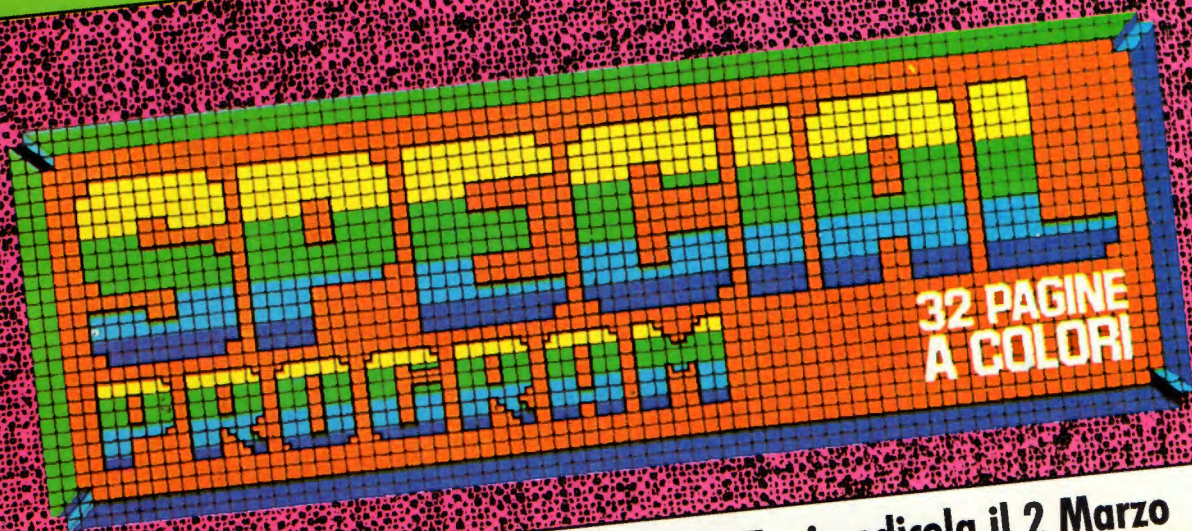
Se avete liberato tutti i bambini — oppure se siete semplicemente stanchi di questo livello — potete passare alla miniera. La scena della miniera del film è un miracolo di effetti speciali ed è forse una delle sequenze più emozionanti mai filmate... ma purtroppo non si può dire lo stesso di questa parte del gioco. La grafica lascia molto a desiderare, e non c'è l'ombra di quell'atmosfera frenetica e surriscaldata che il gioco da bar riusciva a suscitare. In ogni caso, qui l'obiettivo è di giungere in fondo al tunnel senza che il vostro carrello si scontri con un altro oppure che venga raggiunto dai Thug che lo inseguono. Anche qui potrete aggiudicarvi dei punti extra con la frusta.

Al terzo livello vi troverete all'interno del Tempio della Morte stesso: è qui che avrete la possibilità di raggiungere la pietra di Sankara. Anche in questo caso, non occorre essere delle aquile per superare quest'ultimo livello: si tratta di affrontare altri Thug e di schivare le palle di fuoco che vi vengono scagliate addosso da uno stregone che appare di tanto in tanto.

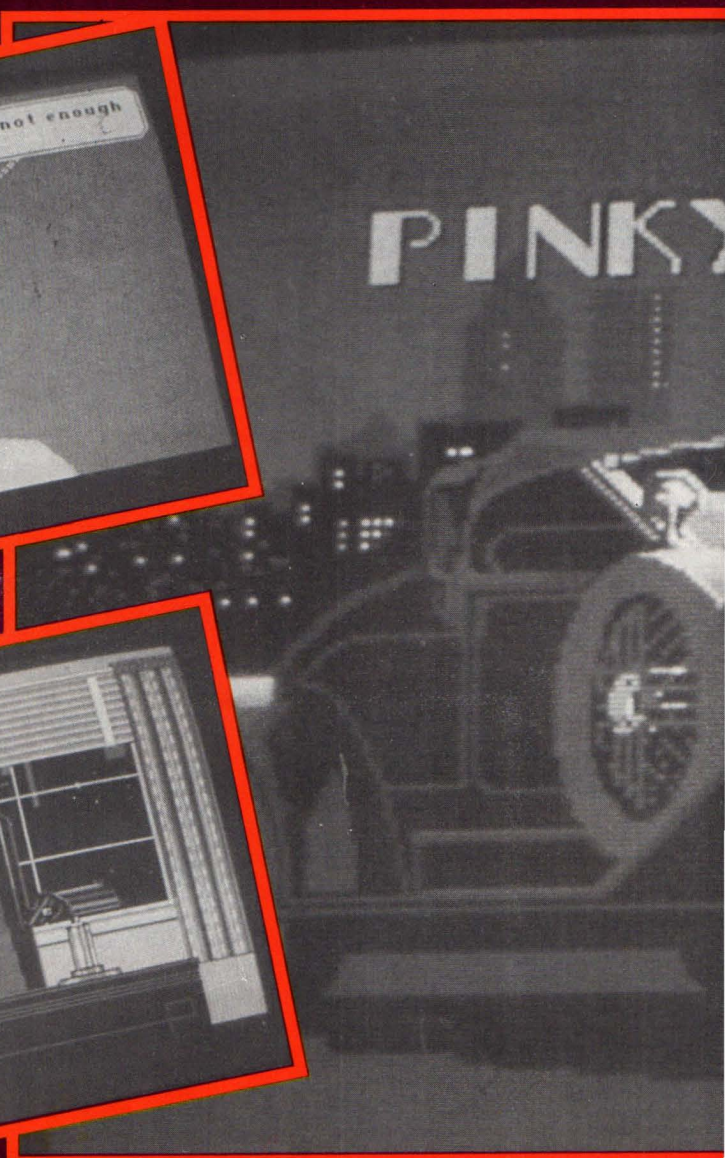
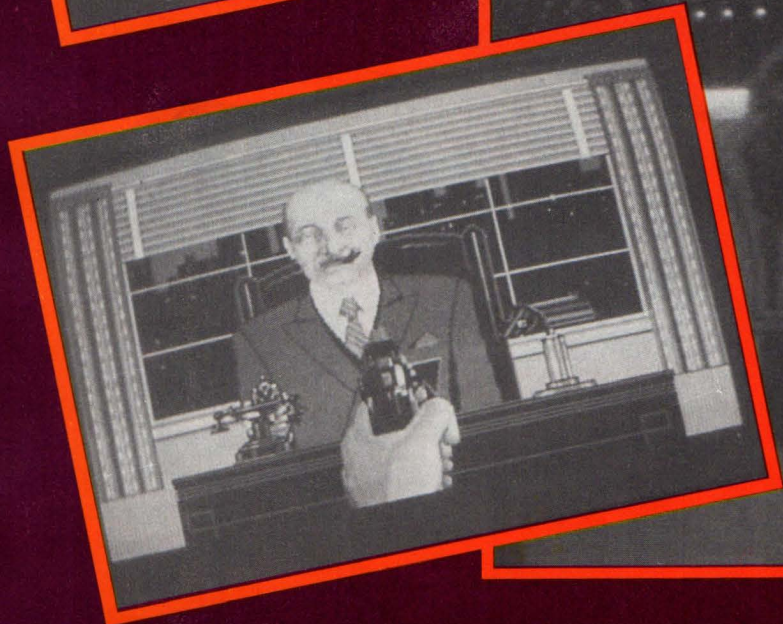
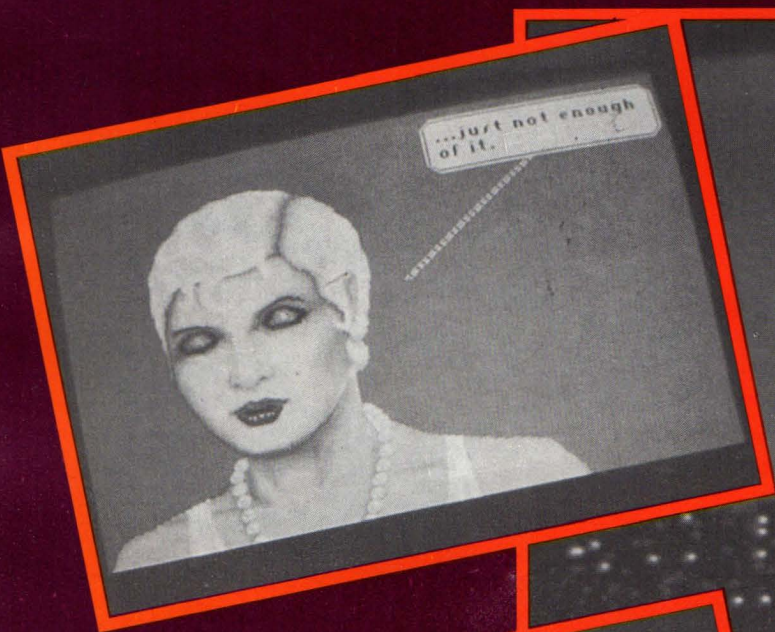
L'ingresso è sorvegliato da Kalì, la dea della morte dalle molte braccia. La cosa per fortuna non finisce qui, poiché dovrete recuperare altre due pietre, tornando sui vostri passi ai livelli precedenti. Una volta in possesso delle tre pietre, potrete fuggire su un traballante ponte di liane.

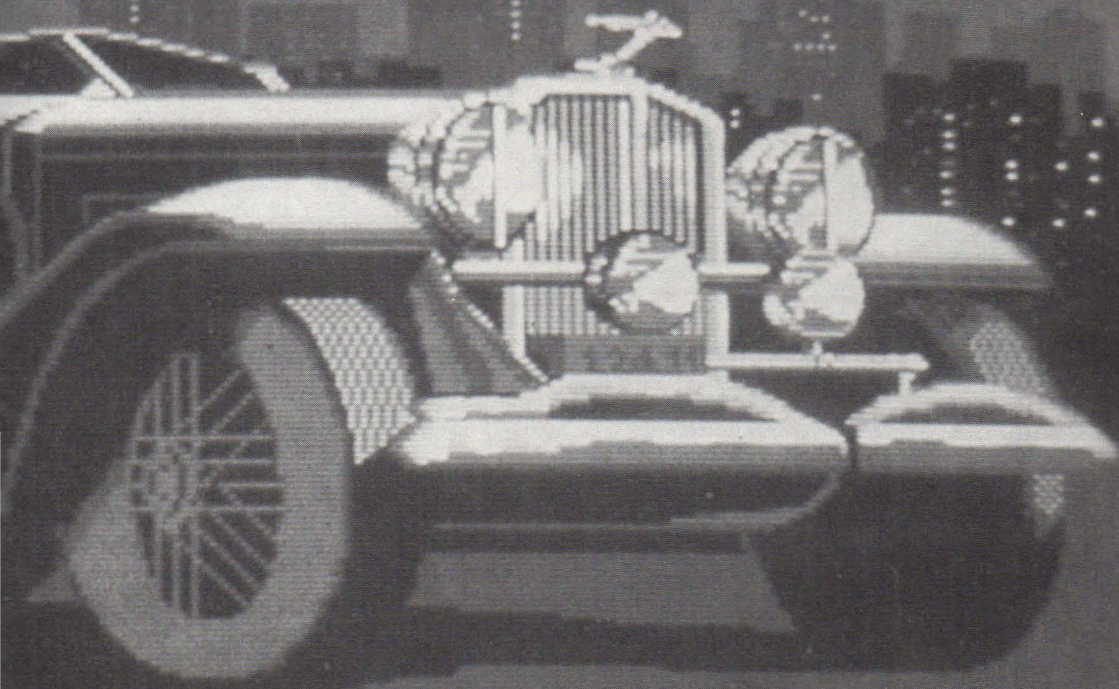
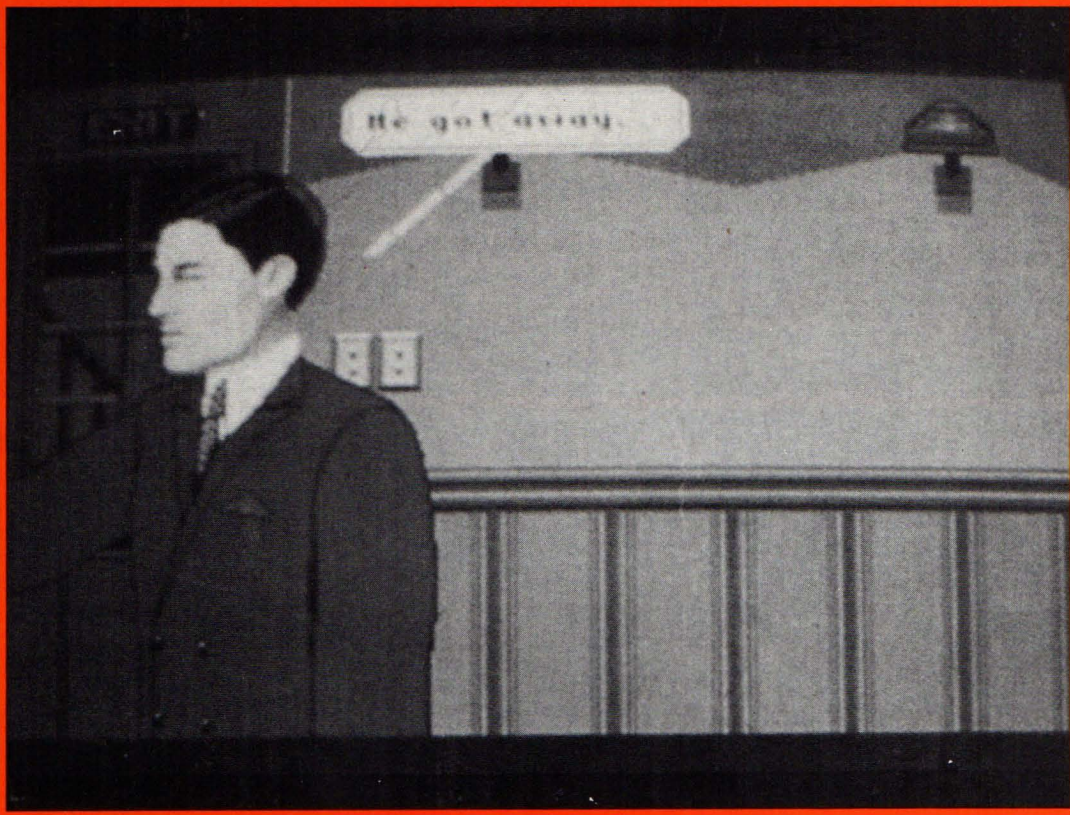
Si tratta di una conversione fedele del gioco da bar originale, nel senso che ne sono stati conservati tutti gli elementi essenziali, però resta da vedere quali siano i meriti reali del gioco stesso. Tanto per cominciare, è troppo facile. Sì, il gioco ha un limite di tempo che lo rende più appassionante, ma un più vigoroso stile "da bar" sarebbe stato preferibile. La versione su dischetto è un multicaricamento che comporta le solite noiose lungaggini (qui per fortuna ridotte a 20 secondi tra un livello e l'altro e per dare inizio a una nuova partita); per quanto riguarda la cassetta, la USG assicura che le noie del multicaricamento sono state ridote "al minimo". Da non perdere, ma solo se la versione da bar vi ha appassionati.

Cristina Barigazzi

PER IL CBM 64 E LO SPECTRUM 48 K - N. 41 - in edicola il 2 Marzo

È IN EDICOLA!

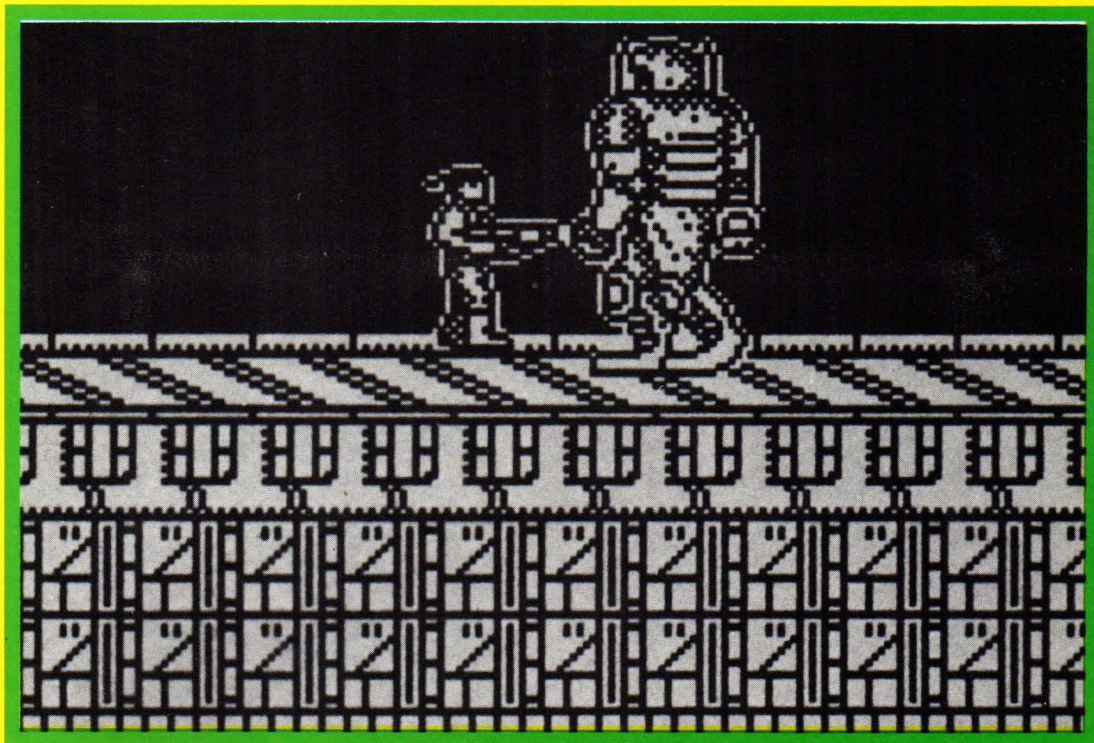
PER IL CBM 64 E LO SPECTRUM 48 K - N. 7 - in edicola il 2 Marzo

E'
IN EDICOLA

KING OF CHICAGO

Parlando di giochi tratti da pellicole cinematografiche ecco l'ultimo *King of Chicago* ambientato nella Chicago degli anni Trenta. Negli anni Trenta, Chicago non era una città adatta ad un gangster un po' "tonto". Non sei più un ragazzino. Devi saper essere servizievole, se vuoi guadagnarti il titolo di "King of Chicago". Seguendo lo stile di Simbad e Defender giocherai principalmente usando il tuo mouse e prendendo strategiche decisioni. Tu, decidi che un rispettabile membro della Northside gang, ormai anziano, non possa più restare nella banda, in quanto incapace di seguirne il ritmo, e c'è solo una persona che può andare a pennello: tu.
Prima di diventare il vero e nuovo "boss", bisogna che il vecchio se ne vada. È quindi tempo che egli vada a fare una bella nuotata al fiume... di cemento. Sì, è uno sporco tranello! Questa è la vera Chicago e quella che stiamo suonando è la sua musica! Buona parte del gioco consiste nel selezionare pensieri che appaiono in nuvolette durante i dialoghi. In realtà tu non scegli cosa dire, ma i tuoi pensieri sono tradotti in appropriati commenti e poi trasformati in azioni.

Durante il gioco dovrai mantenere la tua immagine come un vero *duro* ma cerca di non far arrabbiare Lola, la tua donna una ragazza molto permalosa, piagnucolona, un po' sciupata ma molto carina. Comprale una sciarpa e vorrà un impermeabile, comprale un anello e vorrà un collier. Personalmente non so perché lui se ne preoccupi. Io la riempirei di ceffoni per poi liberarmene definitivamente!! Essendo un osso duro Lola rimane il più piccolo dei tuoi problemi. Gli uomini della banda compreso te, possono riverlarsi molto subdoli, e non ci pensano su 2 volte a far fuori un *boss*-capo-un po' scomodo. Deve essere fatto un bilancio tra un vero leader, e uno che, mantenendo la sua freddezza, sa quando deve tener duro!
I disegni di Defender of the crown devono aver divertito veramente tutti, ma nonostante la qualità generale di King of Chicago sia molto buona, il tutto viene alcune volte deluso da quelle figure contrastanti e semplici e da quei volti così dettagliati e che essi vi hanno "appiccicato" e che hanno un aspetto di ritagli di cartone. Come puoi vedere dai vari quadri l'effetto che ne abbiamo è una qualità di disegni ad alto livello. Quando ti fai coraggio per far fuori il vecchio, allora è giunto il momento di passare all'azione. Il ragazzo non è molto veloce andando all'indietro (spara per prima cosa alla gomma della macchina); nel negozio del barbiere il passare delle bombe è un vero problema ed un vero pericolo finché non riuscirai a scoprire tattiche alternative; (esse colpiranno anche le persone a bordo delle macchine in movimento).
Il gioco è completo di musiche, una diversa dall'altra a seconda delle scene. Esse sono talmente tante che vengono usati 2 dischi. Cattive nuove per coloro che hanno dei floppy singoli. Ho paura infatti che King of Chicago sia bello soprattutto per i sistemi a due floppy, in parte perché si pensa che il continuo *scambio* danneggerebbe il gioco e in parte perché non esisteva alcun tipo di memoria per alcune cose particolari.

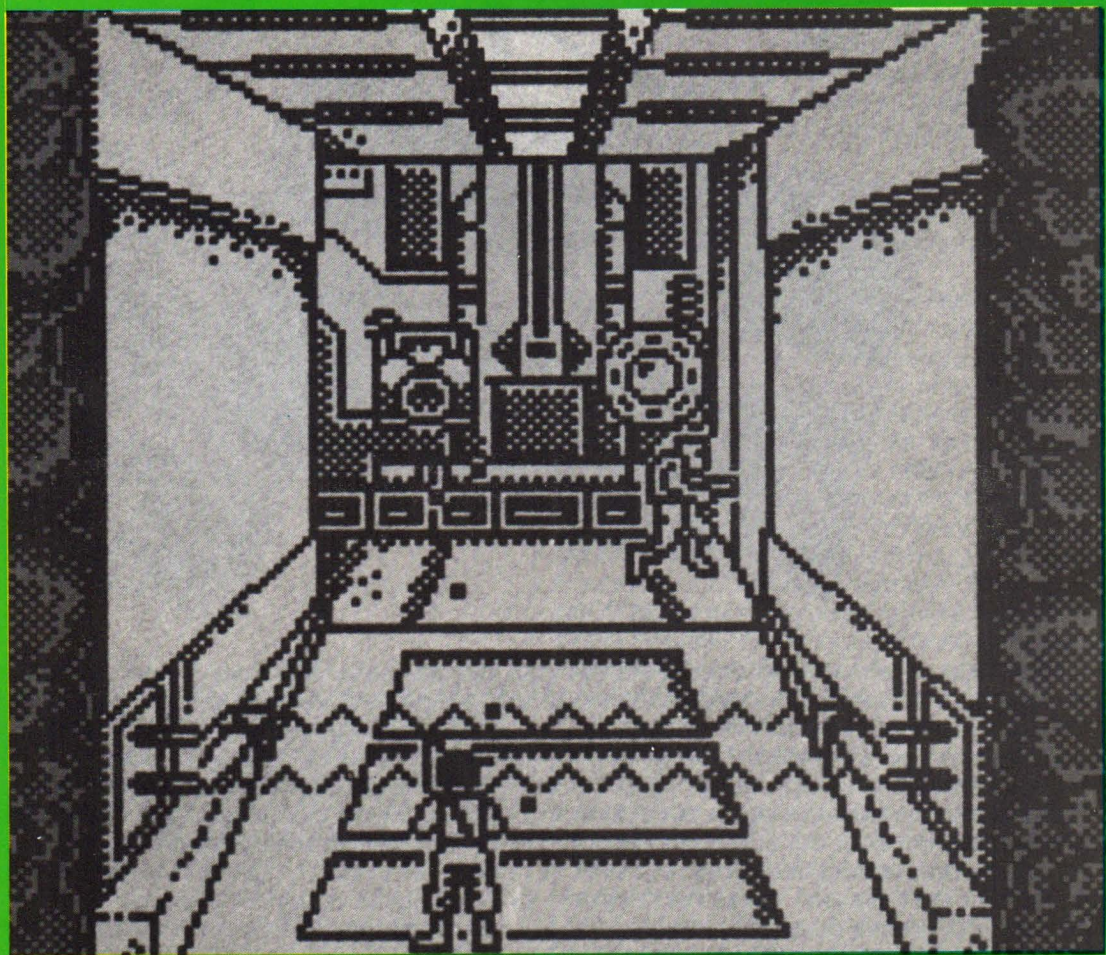
Lino Sabonis

GRYZOR

Nel profondo di una giungla tropicale in un punto sconosciuto della Terra sta infuriando una guerra segreta fra esseri striscianti. Un solo uomo combatte contro il potere di una forza aliena, che è al lavoro su un progetto diabolico per conquistare il mondo: è Lance Gryzor.
D'accordo, quanto alla trama non stiamo parlando di James Joyce, ma con un gioco così ricco di azione frenetica e molto rapida, cosa c'è di male?
Armato di un grosso fucile con caratteristiche variabili (se ne parlerà più avanti), un paio di vestiti e un giaccone, Lance — nome un po' da ragazzina — deve combattere a modo suo, contro innumerevoli livelli di alieni indicibilmente vili.
La sua metà è l'enorme Atmosphere Processing Plant che gli alieni stanno costruendo. Non appena sarà terminato gli alieni saranno in grado di influenzare le condizioni metereologiche su tutto il mondo, e prendere il potere. Devi quindi distruggere questo impianto. E naturalmente qualsiasi altra cosa ti capiti fra i piedi lungo la strada.
Gryzor — come molte delle più recenti realizzazioni della Ocean — è un multi-load. E ciò non meraviglia se ci si convince che nel gioco ci sono tre stages completamente diversi, e che sono tutti particolarmente complicati. Il primo tipo di sezione in cui si entra è il piano inclinato in movimento da destra a sinistra. Qui devi correre da un lato all'altro del paesaggio (giungla/ghiaccio/tubi a seconda del

GRYZOR

punto del gioco in cui sei) sparando ai soldati, contenitori d'armi e carri che appaiono tutti con una frequenza allarmante. La prima cosa che noterai è la regolarità del movimento, che è certo il più regolare che ho visto. È stato studiato utilizzando alcune delle tecniche usate per Cobra, e sotto certi punti di vista i due giochi sono simili. La grafica di queste sezioni è piuttosto semplificata. Gli sfondi non sono particolarmente dettagliati e i personaggi hanno una quantità abbastanza limitata di caratteristiche.
Questo è facilmente spiegato dalla tecnica del movimento. È possibile avere contemporaneamente sullo schermo solo un numero limitato di grafiche diverse. Anche se non c'è una gran possibilità di guardarsi lo scenario — sarebbe stato carino avere qualche dettaglio in più — mi sembra che sia un prezzo che si può pagare per i giochi migliori.
In questa prima sezione l'azione è rapida e furiosa, gli alieni arrivano sullo schermo a gruppi, e devi spesso sparare in tante direzioni (è possibile sparare in alto e in diagonale, a sinistra e a destra) poiché ti corrono incontro su passatoie elevate. I contenitori delle armi possono spuntare vigorosamente per lasciar prendere le armi migliori che stanno al loro interno. I quattro tipi di arma che hai a disposizione ti permettono di far fuoco normale, rapido, tri-direzionale e circolare. È particolarmente importante imparare quale arma esce da ogni contenitore in modo da potersi rifornire dell'attrezzatura giusta per il livello successivo.

Dopo che ti sei fatto strada all'entrata dell'impianto, lo schermo cambia completamente e avrai davanti a te un labirinto visto di fronte. Nella sezione superiore dello schermo si trova una piantina. Devi trovare la tua strada nelle gallerie. In fondo ad ogni stanza del labirinto ci sono delle installazioni di sicurezza dalle quali appaiono pallottole e cilindri esplosivi.
Le truppe ti attaccano ancora e devi darti veramente da fare per poter rimanere in vita. La grafica di questa zona è più eccitante di quella precedente ed è solo arrivando a questo stadio che ti accorgi che Gryzor ha qualcosa di più di molti coin-ops del momento.
Con la stessa abilità sono presentate le immagini statiche che vengono in seguito. Bisogna affrontare problemi simili a quelli del labiritno, ma qui il bersaglio è più duro e non devi precipitarti per combattere in un luogo diverso. Nel labirinto hai a che fare contemporaneamente con cinque o sei stanze.
Ad intervalli in alcune sezioni incontrerai un mostro robot grande — e molto ben animato — che ti tirerà addosso dei dischi cibernetici. Questo individuo, come i carri e le basi dei razzi, richiederà più di un colpo prima di essere distrutto. Dovrai così metterti in un posto sicuro e metterti a sparare a ripetizione.
La sezione successiva appare quasi alla fine del gioco. Qui l'immagine si muove verticalmente — come nel coin-op — e devi fare salti mortali da una piattaforma che si solleva ad un'altra, sparando come un matto in tutte le direzioni. Qui la grafica è la migliore del gioco e l'impressione di somiglianza al vero è proprio molto forte.

Cr. ba.

Freddy è tutto ciò che un uomo desidera essere: carino, estroverso, coraggioso, forte e intelligente. Non totalmente diverso da me. Ma a differenza di me, perfino Freddy non è completamente perfetto. Egli ha un problema: il suo ego orgoglioso ha spesso la tentazione di avere il sopravvento sul suo buon senso. Così potete ben immaginare cosa accadde quando Freddy diede una delle sue famose feste con una grande quantità di bevande e decise di partire alla volta della via Lattea con la sua navicella. Il povero Freddy atterrò in una tempesta di meteori e tentò di battere il suo alto punteggio sugli Asteroidi (solo che questa volta non c'erano tre vite!).

Freddy si trova sul pianeta Ternat e scopre di essere vicino alla base aliena di Kaldar e deve rubare alcune ruote spaziali ed eliminare l'inferno da quel luogo, se vuole avere qualche possibilità di sopravvivenza.

Il vostro compito è quello di interpretare la parte di Freddy Hardest e di distruggere, dar cal-

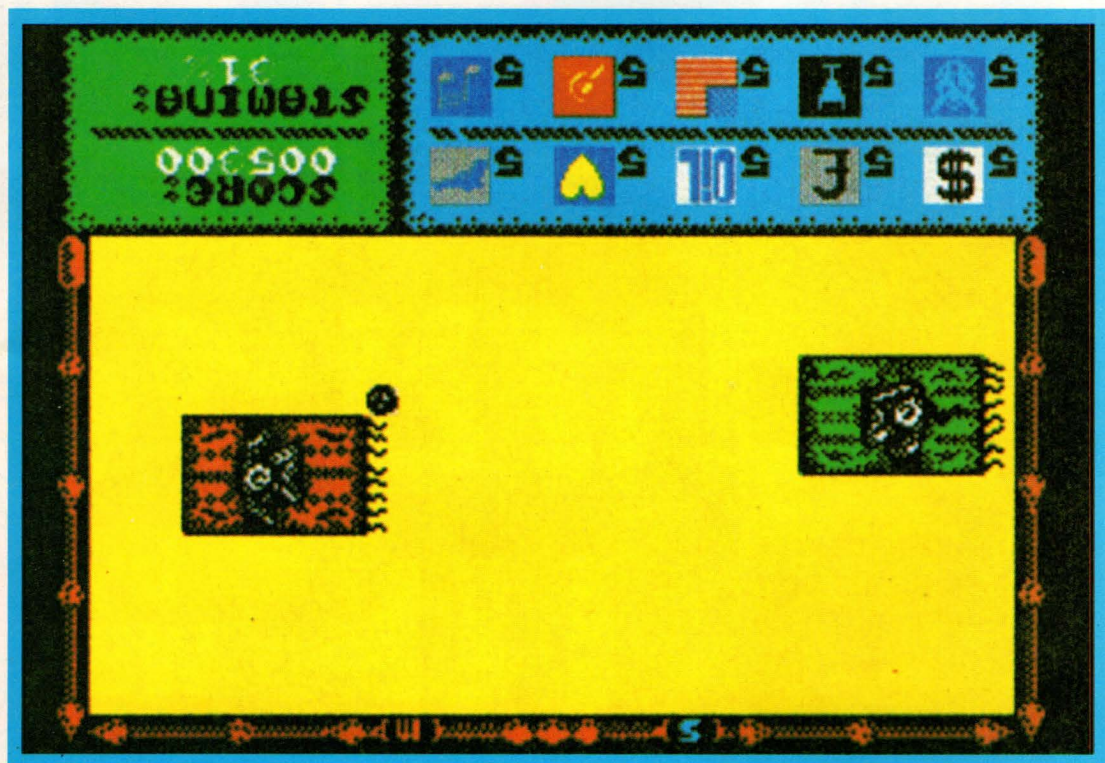
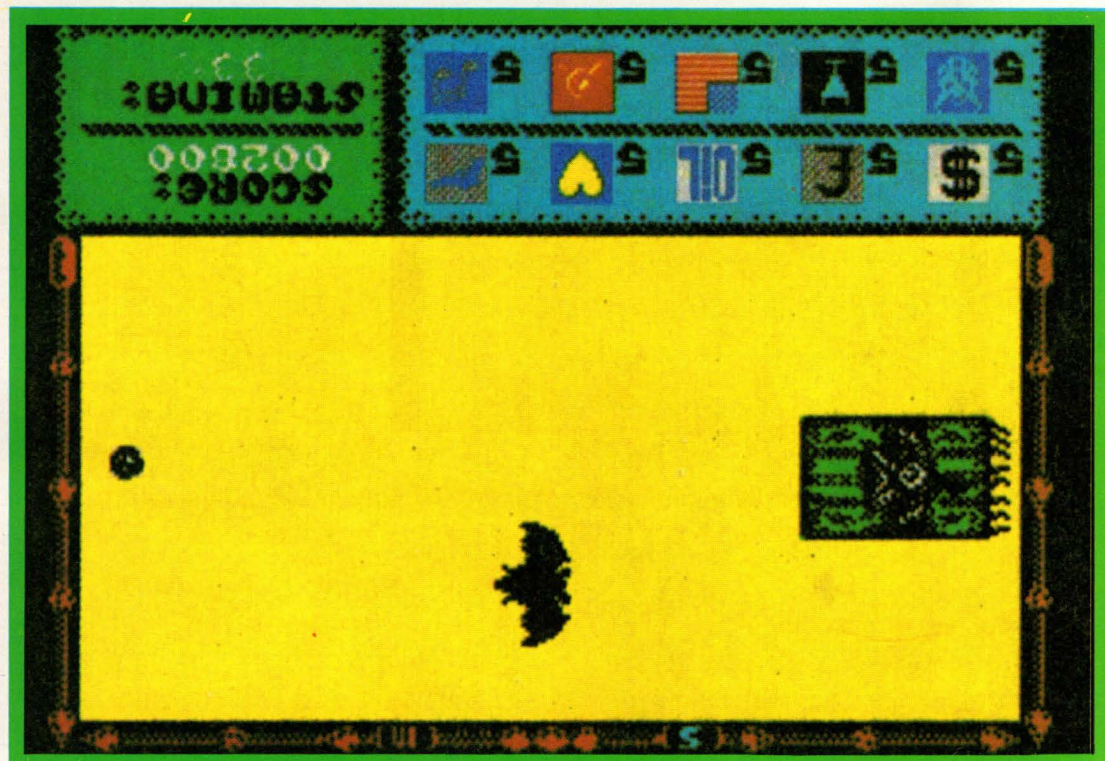
ci, saltare per farvi strada attraverso i livelli del gioco. I due livelli non dovrebbero essere complicati, ma se un dio simile a Freddy ha bisogno del vostro aiuto, significa che sono molto difficili. Il gioco si svolge sulla superficie del pianeta e Freddy deve spostarsi da destra a sinistra, evitando tutti gli alieni che intralciano il suo cammino.
In realtà egli non deve evitare gli alieni, egli può sempre sbarazzarsi di loro a suo piacimento, sia con colpi di karate, sia dando calci a coloro che volano sopra la sua testa, oppure può lanciare raggi laser nel loro ventre a livello di terra. Questi, sfortunatamente non sono gli unici problemi che il nostro eroe deve affrontare al primo livello, e non sono affatto i più difficili.
Senza dubbio, tra tutte le meravigliose qualità di Freddy (e lui ne ha molte!) la sua abilità migliore è quella di saltare in alto nell'aria. A questo proposito ci sono molti crateri colmi sino all'orlo di acido ribollente, che il nostro simpatico eroe deve superare con un salto, a meno che non voglia rovinare i suoi splendidi lineamenti.
Indubbiamente la caratteristica più ingannevole del primo livello è la presenza di larghi baratri sulla superficie del pianeta ed essi sono così ampi che voi dovete atterrare su una piattaforma movibile e poi saltar giù da questa e sarete salvi.
La seconda parte è più complicata della prima e assomiglia ad un semplice video-game delle sale da gioco. Per raggiungere la seconda parte voi dovete essere in possesso del codice d'accesso che ricevete al termine della prima parte.
La missione di Freddy durante la prima parte era quella di raggiungere la base nemica. Ora che vi è arrivato, deve scappare, ma questo non è semplice.
Vi sono tre livelli che devono essere completati; dapprima deve ottenere il codice del capitano, poi deve caricare l'energia della nave e, infine, scoprire le istruzioni che gli permetteranno di andare nell'iperspazio e poi di nuovo a casa. Il secondo livello sembra assai simile a V, sebbene non sia affatto una copia. Gli alieni del primo livello sono sfortunatamente ancora intorno, ed il vostro laser ha la pessima abitudine di esaurirsi: ma per fortuna Freddy ha mantenuto la capacità di dare pugni. Il modo migliore per superare il secondo livello è quello di raccogliere delle celle contenenti energia nucleare e di collocarle su speciali montacarichi. Ciò è complicato poiché la base è costituita da tre livelli ed è difficile trovare la strada giusta.
Freddy non è il gioco più originale che abbia mai giocato, e probabilmente non è nemmeno il più coinvolgente. Inoltre il primo livello è ripetitivo ed i produttori avrebbero dovuto renderlo più lungo e avvincente, invece di preoccuparsi di inserire un'avventura di second'ordine.

Lino Solina

THE FAST AND THE FURIORS

Mai prima d'ora un gioco aveva avuto nome migliore di questo, prodotto della Software Dutch Ernieware. Senza farti pagar nulla ogni cassetta dovrebbe metterti a disposizione una camera buia dove riposare quando, stremato, hai finito di giocare. Puoi usare sia la tastiera che tutti i vari tipi di Joystick.
Fai quindi un passo indietro nel tempo e torna all'antica Bagdad. Lancia il tuo giocatore su un tappeto volante e in un batter d'occhio ti troverai a Zaxxon ma, se riesci a credere che ci siano ancora delle basi militari là fuori nel deserto, allora potresti credere di essere nella nostra epoca. Solo una parte di tutto ciò è abbastanza per creare un putiferio. E il primo che osa scherzarci su verrà attaccato da uno scorpione.
Il gioco è fondamentalmente uno scrolling orizzontale di scenari fantastici e pieni di sparatorie. I primi a metterti in pericolo sono enormi pilastri e grandi costruzioni che devi saper schivare. È veramente divertente.
Viaggiare velocemente a bordo del tuo tappeto cercando di eliminare coloro che ti tagliano la strada accompagnati da serpenti, scorpioni, pipistrelli e draghi. I disegni non sono stupendi ma la velocità del gioco rimpiazza l'errore.
La ragione per la quale vuoi far fuori gli altri tappeti dipende dal fatto che ti hanno nominato agente segreto del servizio militare e niente potrà fermarti: dovrai attraversare il deserto e raggiungere la base militare che rimane dal lato opposto dove devi ritirare degli importanti documenti. Alcuni banditi ti stanno aspettando tra un livello e l'altro. E alla fine di ognuno volerai sopra alcune icone, ad esempio simboli quali soldi, bandiere, note musicali, pistole e.... petrolio. Ne hai alcune a disposizione per iniziare ma occhio alla scelta che fai e ciò che aggiungi alla tua lista perché dovrai accordarti con i banditi tra un livello e l'altro prima di passare al quadro successivo.
I banditi hanno i più bei disegni del gioco e ognuno ha propri livelli d'umore, affidabilità, intelligenza e irascibilità. Questa parte viene chiamata sub-game come un gioco nel gioco ma non è altro che un divertimento in più il cui obiettivo rimane il fatto di far fuori i mostri... che non si lasciano uccidere facilmente. E anche tu puoi scegliere se sparare velocemente ma solo in avanti o in tutte le direzioni muovendo vorticosamente la tua cloche nella giusta direzione.
C'è anche qualcosa di magico e infallibile che ti tiene lontano dal pericolo per alcuni secondi ma che però ti fa perdere il 10% della tua energia. Gente, quando la vostra energia è a livello zero allora il gioco è finito. The fast and the furious è veramente il gioco d'azione più veloce che abbia mai visto. **Cr. ba.**

SCORE:
005300
STAMINA:
31

SCORE:
002800
STAMINA:
33

30 GIOCHI

FAST LOADING "BITURBO"

1 - TOUCH DOWN
2 - WASH
3 - SHIP
4 - MIAOOO...
5 - BABY-GO
6 - HOT FLY
7 - OVERTAKE
8 - AIR-NAVY
9 - ACTION
10 - I POPI
11 - SMILZO & CICCIO
12 - PULSE
13 - RUNIC AGE
14 - KREYENAN
15 - METAMOPHOSIS
16 - CARGO BLAST
17 - WALKERS
18 - SURROUND
19 - SKYWAR
20 - FREE
21 - EGYPT
22 - LET ME IN PEACE
23 - AVOID AND CATCH
24 - SMASH
25 - HAWK
26 - ANTARIS
27 - RACE
28 - SWEEP
29 - JUMP & BUMP
30 - BLITZ

IL MERCATO DI HARDWARE

In questa rubrica intendiamo pubblicare tutti quegli annunci che i nostri lettori ci manderanno per scambiarsi programmi o hardware gratis o a pagamento. I Magnifici Sette ovviamente non risponde delle veridicità di quanto affermato da chi ci scrive e invita tutti i lettori a utilizzare per le proprie inserzioni il tagliando che pubblichiamo nella rivista.

● Vendo giochi in cassetta per C64 da L. 1000 a L. 4000: Wonderboy, Quartet, Head Over Heals, Arkanoid, Advenger.
Massimo Motta - Via Sagramose - Lazise (VR) - Tel. 045/7580918.

● Scambio giochi per CBM 64 fra cui: Dragon's Lair I, II, The Last Ninja, Karateka, Mario Bros, Wonderboy, Ye Ar Kung Fu I, II, Bomb Jack, tratto anche per giochi su disco. Cerco Space Ace.
Luca Mazza - Via Giotto 9 - Rimini Rivazzurra - Tel. 376652.

● Cerco e scambio i seguenti giochi per CBM 64: The Planets, Out Run, Enduro Dakar, Fight Night. Originale, tutto su cassetta. Per ognino dei precedenti giochi cinque in regalo. Telefonare ore pasti.
Davide Bronzi - Via Cairoli 50 - Contigliano (RI) - Tel., 0746/706341.

● Potevamo stupirti con annunci fosforescenti!! Ma noi siamo fantascienza e non scienza. Disponiamo dei migliori videogames esistenti sulla crosta terrestre. Arrivi da USA e Gran Bretagna, ultime novità a prezzi infimi per CBM 64.
Palmieri Francesco - Via Roma 4 - Alife (CE) - Tel. 0823/918954.

● Vendo tutte le novità per Commodore Amiga a L. 7000 il disco (Verbatim DD) novità in costante arrivo sono tra i primi in Italia, contattatemi.
Torelli Fulvio - Via Agnesi 41 - Imperia - Tel. 0183/24532.

● Vendo Videogiochi ed utility per CBM 64 su disco o cassetta. Prezzi super bassi. Massima serietà.
Cesare Paciello - Via Calata S. Vito 36 - Salerno - Tel. 390300.

● Vendo C Plus 4 + Joystick + 16 giochi ottimo prezzo.
Chiarabini Fabio - Via S. Vito 99 - Savignano (PO) - Tel. 0541/944641.

● Vendo giochi inediti ed eccezionali quali: Top Gun, Furtles, Zaxxon, Pelota, Ping Pong, 3D Pacman, World Cup, Zorro, Robin Hood, Tarzan, Aztec, Bruno's Boxing, Hyper Byker. Tutti gli sports e molti programmi musicali. Telefonare ore pasti.
Marco Figini - Via Sardegna 11 - Lomazzo (CO) - Tel. 02/96370168.

● Vi interessate di modellismo? C'è il fantastico catalogo di modellismo del "Model Club" che vi aspetta. Inviatemi L. 2000 col vostro indirizzo ed io ve lo farò inviare. Scrivette!!
Filippo Vitali - Via Caduti di Cefalù 19 - 43039 Salsomaggiore T. - Tel. 0521/79997.

● Per C64 vendo giochi come: Defender of the Crown, Side Arms, Rampage, Bankok Knights, Seuck, Out Run, 720°, Nebulus. Su disco e su nastro da L.1000 a L. 2000. Arrivi mensili dagli Usa.
Donatelli Gerardo - Via Condotto 38 - Formia (LT) - Tel. 0771/268214.

● Cerco disperatamente i seguenti giochi: Dragon's Lair 1, 2, Mundial Soccer 2, Space Ace.
Leandro Sesso - Via Raffaello 36 - Valverde di Cesenatico (FO) - Tel. 0547/86288.

● Compro giochi per Commodore 64 come: Rocky 1, 2, 3, 4, Barbarian, Top Gun, Cobra, Visitors, Dragon's Lair, Ninja, Kung Fu. Prezzo max L. 2000. Telefonare ore cena.
Michele Sungheretti - Via A. Canova 25/8 - Firenze - Tel. 055/7878004.

● Vendo giochi L. 500-1000-2000-2500: Formula 1, Policemen, Crazy Cross, Viaggio nel tempo, Pugilato, Cavaliere Egizio, Missione X, Visitors, Biliardo, ecc.
Gianluca Molon - Via P. Ferrante - Ceprano - Tel. 0775/950478.

● Vendo a L. 1000 cad. fantastici giochi calibro CBM 64: F15 Strike Eagle, Summer Games 2, Golf 3D, Ghost Chaser, Ghost'n Goblins, Raid Over Moscow, Green Beret, Asterix, Strip Poker con relative istruzioni.
Mario Murella - Via D'Annunzio 98 - Piazza Armerina (EN) - Tel. 0935/80593.

● Il Club AD Soft Viterbo vende giochi utility gestionali ed interfacce speciali, reset 64 L. 8000 - Digilizzatore audio con 3 programmi L. 25000. Oltre 1000 titoli.
Andrea - V.le Fiume 125/A - Viterbo - Tel. 0761/288481.

● Vendo giochi per C64 su disco o cassetta tra i tanti: Street Sport Basket e Baseball, Winter Olimpic, Bankok Knight, Pac-Land, Rastan, Word Game Alternative, Out Run, Buggy Boy e altri.
Antonacci Mario - V.le Ofanto 185 - Foggia - Tel. 0881/32756.

● Eccezionale ragazzi vendo per CBM 64 magnifici giochi a L. 500 cad. con ordine minimo di 20 giochi tra cui: Circus Charlie, Tank, Joe Bland Wind Warp, Kung Fu Master, Master, Ghotic, Bomb Jack I, II, III, Battle 2000 e tanti altri.
Giuseppe Di Carlo - Via Marina 25 - S. Stefano Camastra (ME).

● Vendo per CBM 64: Defender of the Crown, California Games, The Last Ninja, Road Runner, Star Paws, The Living Daylight, Red Led, The Bridge of Frankestein, Re Bounder, Mega Apocalypse, Street Sport Baseball, Slap Flight, Digiter Music, sia su disco che cassetta.
Cappello Giancarlo - Via Meucci 3 - Ragusa - Tel. 0932/23949.

● Vendo ultimissime novità: Bubble Bubble, Word Game, Slap-Fight, The Lst Ninja, Max Torque, Army Moves, Revs Plus, Delta, Sanxion - Scooby Doo, Livingston... I Presume - Solomons' Key e tanti altri da L. 500 a L. 2000.
Fichera Luca - Via E. Fermi 10 - Giarre (CT) - Tel. 095/935138.

● Compro: Calcio, Kung Fu, Daley Thompsons, Decathlon e Football per CBM 64 tutti in cassetta.
Filippo Morandini - Via Molino 16 - Fossalunga (TV) - Tel. 0423/489279.

● Cerco tutti i programmi per C64/128/Amiga con le ultimissime novità su disco e nastro.
Giuseppe Mazzantini - Via Mario Giuntini 42 - Navacchio (Pisa) - Tel. 050/776009.

● Eagle Soft vende a prezzi concorrenziali (L. 2500 cad) giochi originali e dalla grafica superba come: Dragon's Lair I, II, Summer Games, Bomb Jack, Uridium, Spy Vs Spy, Frank Bruno's Boxing, Gauntlet, Barbarian, The Last Ninja, Championship Wrestling, richiedete la lista gratis.
Ugolotti Giuseppe - Via Valle II 7 - Guastalla (RE) - Tel. 0522/832798.

● Inviate liste per scambi, posseggo più di 700 giochi per CBM 64 solo su cassetta, max serietà, telefonare giorni festivi.
Porana Rudy - Via D'Olea 8 - Mariano del Friuli (Gorizia) - Tel. 0481/69436.

● Vendo qualsiasi programma esistente al mondo ad esempio: Super Stars Soccer (con rovesciate e rigori), Super Soccer, Shot Up, Construction Kit, Water Polo sia su disco o nastro.
Francesco - Via L. Da Vinci 1 - Colmago (MI) - Tel. 039/6957091.

● Vendo magnifici giochi al prezzo di 500 e 1000 cad. come: Bolle Bolle, Pallanuoto, Atletic Marines II, Mega Noto e tanti altri. Scambio con altri giochi.
Stefano Pasquetti - Via Pelizza 8 - Dormo (PV) - Tel. 0382/84744.

● Compro giochi su cassetta per CBM 64. Il prezzo non deve superare le 2000 L. a cassetta. Cerco anche Asterix e Scooby Doo.
Cora Gambini - Via Console F. 10 - Tuoro sul Trasimeno (PG) - Tel. 075/8269716.

● Vendo/Scambio programmi a prezzi modici tra i quali: Wonderboy, Master, Ghost'n Goblins e tutta la serie Games. Tutti a L. 1000 ed ogni 10 videogames uno in regalo inoltre compro un registratore. Telefonare ore pasti.
Toccaceli Adriano - Via M.L. King 2 - Urbino (PS) - Tel. 0722/329182.

● Vendo programmi Commodore 64 a L. 1000 la facciata del disco. Annuncio sempre valido e indirizzato ai possessori di Disk Drive.
Massimiliano Monaco - Via Don Emanuele Cattaneo 2 - Legnano (MI).

● Compro a prezzi ragionevoli giochi come: Barbarian, Mario Bros II, World Soccer, Karate Master, Ghost'n Goblins e altri.
Christian Melzi - P.zza Del Lavoro 12 - Sesto S. Giovanni (MI) - Tel. 02/2425665.

● Compro Super Mario Bros e Terra Cresta su disco per C64.
Sebastiano Moretti - Via Cavour 85 - Rosate (MI) - Tel. 02/9088891.

● Vendo giochi per CBM 64 su cassetta a L. 500. Ultimissime novità: Wonderboy, Cobra, Barbarians ecc. Inviare L. 1000 per lista.
Franco Santoro - Via Zanardi 328 - Bologna - Tel. 6343523.

● Sensazionale, la Fly Soft propone per C64 abbonamenti settimanali a L. 15.000, quindicinali a L. 23.000, mensili a L. 40.000 con invii di 20/30 dischi o cassette. Tutto il materiale è importato dalla Chotline, Dinamildui, Fangle Soft, Papillion, Ikari. Max serietà.
Umberto Rizzuto - Via C. Milone 14 - Francavilla Fontana (BR) - Tel. 0831/942352.

● Vendo giochi per CBM 64 tipo: Raid Over Moscow, Bubble Bubble, Masters of the Universe, Wonderboy, Over the Top, Barbariab a L. 1000 cad.
Quadrelli Filippo - Via Dei Platani 9 - Morciano (FO) - Tel. 0541/989294.

● Compro qualsiasi novità sul mercato di giochi e utility come: Dragon's Lair, Laurel & Hardy, Revs, Top Gun ecc. a prezzi ragionevoli. Telefonare ore pasti.
Parisi Massimo - Via Napoli 9 - Francica (CZ) - Tel. 0963/502194.

● Vendo per il vostro fantastico C64/128 solo su nastro centinaia di programmi a disposizione garantiti! 40 giochi a L. 20.000. Provare per credere.
Valentina Baio - Casella Postale 52 - Piovene R. (VI).

● Hei! Con oggi ti puoi permettere un computer coi fiocchi. Regalati un C128D (+ Disk Drive incorporato) quasi nuovo, perfettamente funzionante e in garanzia acquistato il 3/8/87 a sole 800.000 tratt.
Baldessari Marco - Via Baldessari 14 - Albiano (TN) - Tel. 0461/689628.

● Volete le ultimissime novità per C64? Volete prezzi folli? Bene! Abbonamenti su Disk e nastro. Telefonaci subito.
Videosoft - Via Pavan 9 - Mogliano V. (TV) - Tel. 041/5902148.

● Vendo quasi tutti i tipi di giochi in commercio per CBM 64 su cassetta a prezzi stracciati. Facilitazioni per chi chiama da Pavia e provincia. Max serietà.
Roberto Dedomenici - Via S. Desiderio 10 - Godiasco (PV) - Tel. 0383/86211.

● Attenzione! Vendo a prezzi bassissimi tutte le no-

IL MERCATO DI HARDWARE

vità e i migliori giochi del C64 su cassetta e su disco. Arrivi settimanali dalla Gran Bretagna. Telefonate e farete un affare.
Nonnis Andrea - Via Stelvio 67 - Torino - Tel. 011/705268.

● Vendo ultimissime novità per CBM 128 a prezzi ottimi. Dispongo di oltre 3000 programmi di ogni genere per disco o cassetta. Possibilità di abbonamenti. Telefonate per lista gratuita. Ultime novità della Epyx come: Ige Hockey, Int Basket Wrestling, Skate or Die (Eca), Test Drive, Supper Soccer e molti altri in arrivo ogni settimana.
Caponi Egidio - Via F.lli Cervi 46 - Castelfranco di Sotto (Pisa) - Tel. 0571/478963.

● Compro a massimo 4000 cad. i seguenti giochi: Summer Games I, II, Decathlon, Olimpiadi, Calcio con i falli, Daley Thompson.
Viassolo Mario - Via Pineta - Finale Ligure (SV) - Tel. 690444.

● Vendo videogioco Intellivision (ottimo stato) con circa 45 cartucce a 550.000 lire o sola Consol a 100.000 L. Ogni cartuccia costa 10.000 L. Fate voi.
Giorgio Garbini - Via 8 Marzo 14 - Sarzana (SP) - Tel. 0187/610729.

● Vendo/Compro ma soprattutto scambio programmi per CBM 64. Cerco i seguenti giochi: Arkanoid, Bubble Bubble, Super Cycle, West Bank, Mario Bros, Wonderboy, Buggy Boy ecc. purché non si blocchino li pago, ma preferisco scambiarli con i miei 1350 programmi. Chidere lista, max serietà.
Gianotto Giorgio - Via Cavour 40 - S. Vendemiano (TV) - Tel. 0438/401277.

● Vendo favolosi giochi per CBM 64 come: Dragon's Lair I, II, Space Ace, Cobra, Fist II, Highlander, Handball Maradona, Space Harrier ed inoltre per quantità considerevoli. Sconti, invio lista gratis.
Crolla Ezio Karim - Via Calderari 95 - Boiano (CB) - Tel. 0874/778335.

● Vendo giochi per Commodore 64 sia su disco che nastro, ultime novità sempre in arrivo a L. 1000 cad. provare per credere.
Roberto Rotunno - Via Di Vittorio 8/A - Bussero (MI) - Tel. 02/95039363.

● Compro a L. 1500 cad.: Summer e Winter Games, vendo cassette contenenti 20 giochi fra i quali: Tennis, Andromeda, BMX Racer a L. 25.000. Spese postali a mio carico.
Langella Raffaele - Via Giardini 45 - Boscoreale (NA) - Tel. 081/8581979.

● Vendo per C64 dischi a L. 5000, ognuno di questi contenente due giochi a piacere del tipo: Dragon's Lair, Il Circo, JoJo la Talpa, Nosferatu, Ghostbuster, Olimpiadi, Army Moves e tanti altri.
Antonio Marconi - Via S. Giovanni XXIII - Negazione Verona - Tel. 7725507.

● Vendo giochi a L. 1500, inviate L. 500 e vi manderemo il catalogo tra i quali: Ghostbusters, Cobra, Pit Stop II, Super Box, Commando I, II, Jack the Nipper, Salamon Key, Ghost'n Goblins.
Giovanni Vadore - Via dell'Artigianato 16 - Montagnana (PD) - Tel. 0429/82946.

● Eccezionale! Vendo cassetta con i seguenti giochi: Calcio, Scacchi, Donkey Kong, Defender, Totocalcio, Minidodici, Basket, Pianoforte, Fort Apocalypse, Pac Man, Biliardo, River Raid, Duplicatore Turbo. Vendibili anche singolarmente, tutti duplicabili semplicemente con il Save, il tutto a sole lire 15.000 + spese postali.
Filippo Della Bianca - Via V.E. Marzotto 55 - Fossalta di Portogruaro (VE) - Tel. 0421/789064.

● Vi interessa disegnare sul video? Quello di cui avete bisogno è una penna ottica. Disegni perfetti che possono essere conservati come un semplice programma. Max serietà.
D'Errigo Giovanni - Via Olanda 43 - Latina - Tel. 0773/410058.

● Hei! Fai il grande passo regalandoti un favoloso C128D (C64, C128, CPIM e Disk Drive) quasi nuovo acquistato il 3/8/87 e ancora in garanzia (12 mesi) per sole 800.000 trattabili, regalo Software.
Baldessari Marco - Via Baldessari 14 - Albiano (TN) - Tel. 0461/689628.

● Il Commodore Computer Club vende Software ed Hardware per C64 e 128. Novità tipo: Spectrum Simulator, La Voce, Defender of Crown, Is Gadget I, II, ecc. Per informazioni rivolgersi a Lopatriello Emanuele - Via S. Giovanni Di Giulio 64 - Tel. 0835/433697 oppure a:
Angelone Rocco - Via Aurelio Saffi 19 - Pisticci (MT) - Tel. 0835/433677.

● Vendo per CBM 64 bellissimi giochi a prezzi bassissimi tra cui: Circus Charlie, Tanx, Dragon's Lair, Kung Fu Master, Metro Cross, Wind Warp, Think B, Back, Joe Blade, Locomotive, Force One, Bomb Jack I, II, III, Going Ball, Togo, Impossible Mission, Girus, Hop, e tanti altri tutti a L. 500 su disco e cassetta.
Giuseppe Di Carlo - Via Marina 25 - S. Stefano Camastra.

● Eccezionale! Vuoi partecipare anche tu al torneo di videogiochi stando a casa tua? Ci sono ricchi premi che ti aspettano. Telefona o scrivi per avere informazioni.
Ezio Dotti - Via G. D'Annunzio 9 - Padenghe (BS) - Tel. 030/9107066.

● Cerco F1 che si gioca a 2 giocatori che fa anche i Box. Cerco il Calcio con Rigori e Punizioni, Paperboy, Kung Fu Master, Strip Poker e Bazooka Bizz.
Cesariano Gennaro - Via Trav. Savorito 6 - C/Mare di Stabia - Tel. 8711926.

● Vendo a L. 1500 cad. giochi per CBM 64 tra cui: Wonderboy, Quartet, The Last Ninja, Army Moves, Slap Fight, Wizball, Delta, Arkanoid, Ace of Aces, Indoor Games, Go For the Gold, 1942, Super Huey

Tagliando da compilare e spedire in busta alla redazione di MAGNIFICI SETTE presso SIPE s.r.l., Via Ausonio 26, 20123 Milano

I MAGNIFICI SETTE N. 32

VENDO | COMPRO | CERCO | TROVO

(cancellare i settori che non interessano)

____

Nome ____________ Indirizzo ____________

Città ________ C.A.P. ________ Tel. ________ Età ________

E SOFTW

II, Knight Games, Quo Vadis, Nemesis.
Alunni Pini Paolo - Via L. Da Vinci - Mantignana (PG) - Tel. 075/605691.

● Non fare il pigro! Leggi!! La Best Soft vi propone una vastissima scelta di videogames e di utilities per il vostro CBM 64/128 circa 1500. A tutti gli interessati, inviare il francobollo per la pronta risposta, max serietà.
D'Annunzio Franco - Via Monte Vettore 28 - Pescara.

● Per C64, vendo ultimissime novità, prezzi stracciati che variano da L. 3000 a L. 1500 per acquisti in massa. Possiedo Dragon's Lair I, II, Fight Night, Wonderboy e tanti altri. Cerco Space Ace da scambiare con alcuni dei miei giochi. Telefonare ore 13.00-14.00.
Donatelli Gerardo - Via Condotto 38 - Formia (LT) - Tel. 0771/268214.

● Vendo e scambio giochi per CBM 64 come: Green Beret, Monopoli, Golf 3D, Fist II, Super Cycle, Scooby Doo, World Game, Winter e Summer Games, Los Angeles 84 ecc. Chiedere Lista inviando francobolli.
Martignene Fabio - Via Ferré 30 - St. Vincent (AO) - Tel. 0166/38947.

● Vendo giochi per CBM 64 su disco L. 2500 a facciata e cassetta. Ultime novità; Super Soccer, Defender of Crown, Sinbad, Salomon Key ecc. Ordine minimo L. 20.000.
Piero Di Bello - Via Argelati 350/A - Milano - Tel. 8358718.

● Vendo videogiochi ed utility per CBM 64 su disco o cassetta. Prezzi superbassi. Max serietà.
Cesare Paciello - Via Celato S. Vito 36 - Salerno - Tel. 390300.

● Vendo tastiera CBM 64 con tasto di reset e coperchio, monitor a colori cabel, Disk Drive 1541, 1000 programmi su disco e cassetta, il tutto in ottime condizioni a L. 2.100.000 trattabili.
Alberto Maceri - Via dei Mille - Lamezia T. (CZ) - Tel. 0968/26924.

● Vendo tante cassette per tutti i computers, cassette comprate in edicola in esclusiva per i lettori i Top Playgames, al prezzo di L. 1000-2000 a cassetta, minimo 10 cassette.
Roberto Alpini - Via Toscanini 7 - Le Sieci (FI).

● Il Club Original Project vi duplica eclatanti giochi (550 titoli tra cui: Arkanoid e Cobra al modico prezzo di L. 5000 e 4000 per i soci, su cassetta Sony a mie spese. La cassetta da voi richiesta potrà contenere da 1 a 40 giochi, ma il prezzo sarà sempre lo stesso. Solo Genova.
Massimiliano Furfaro - Via A. Burlando 5A/14 - Genova - Tel. 0160/815724.

● Vendo giochi per CBM 64 originali, alcuni titoli: Summer Games, Army Moves, Masters of the Universe, Championship, Football, Gauntlet, Enduro Racer, Mario Bros, Head Over Hells, Parallax, Krakout, Wizball, e tanti altri il prezzo è di L. 2000 a gioco soltanto su cassetta.
Roberto Alpini - Via Toscanini 7 - Le Sieci (FI).

● Compro Floppy Disk 1541 per CBM 64 usato, ma possibilmente in buone condizioni, al prezzo non più alto di 100.000 L. Vendo tantissimi giochi originali su cassetta per CBM 64 al prezzo di L. 2000 cad. Scrivere o telefonare dalle 20.00 in su.
Alpini Roberto - Via Toscanini 7 - Le Sieci (FI) - Tel. 8328002.

● Cerco/Compro il videogioco per CBM 64 Dragon's Busters (il gioco in cui il protagonista combatte con spade e fiammelle contro i draghi, pipistrelli, scheletri, incappucciati e maghi). Per accordi mettersi in contatto mediante telefono.
Stefano Bonacci - Via Cecco Angiolieri 26 - Siena - Tel. 0577/280855.

● Cerco giochi come: Cobra, Dragon's Lair, Spy Vs Spy, Indiana Jones solo su nastro. Telefonate o scrivete a:
De Cieco Paolo - Via Sicilia 83/P - Cosenza - Tel. 0984/392192.

● Vendo per C64 giochi fantastici tra i migliori in circolazione come: Metrocross, Head Over Heels, Mag Max, Wonderboy, Enduro Racer, The Great Escape, Arkanoid, West Bank ecc., a prezzi stracciati 1 L. 4000, 2 L. 8000, 3 L. 9000, 4 L. 10.000, 10 L. 20.000 + 1 in omaggio a sorpresa.
Cazzani Federico - Via Arzaga 15 - Milano - Tel. 02/4156854.

RITAGLIA LUNGO IL BORDO SEGNATO IN NERO E PIEGA SEGUENDO IL TRATTEGGIO INDICATO

PERSONALIZZA LA CASSETTA SCRIVENDO IL TUO NOME

PROGRAMMI PER CBM 64

I MAGNIFICI SETTE 32

I MAGNIFICI SETTE

32

SU QUESTA CASSETTA

LATO A / CBM 64

	COUNTER
INTRODUZIONE	
1 FIRE ON GROUND	□ □ □
2 SKYROCK	□ □ □
3 GRUBBALL	□ □ □
4 FIGHTER X	□ □ □

LATO B / CBM 64

	COUNTER
5 DETONATOR	□ □ □
6 THE SHERIFF	□ □ □
7 THE FABOULOS HERO	□ □ □

QUESTA CASSETTA È DI

GIUSEPPE
NOME

DI LILLO
COGNOME

VIA N.

CITTÀ

COLOGNO MONZESE

ANNOTAZIONI